

MACHINE-ASSISTED TRANSLATION (MAT):**(19)【発行国】**

日本国特許庁 (J P)

(19)[ISSUING COUNTRY]

Japan Patent Office (JP)

(12)【公報種別】

公開特許公報 (A)

(12)[GAZETTE CATEGORY]

Laid-open Kokai Patent (A)

(11)【公開番号】特 開
2002-273034(P2002-273034A)**(11)[KOKAI NUMBER]**Unexamined Japanese Patent
2002-273034(P2002-273034A)**(43)【公開日】**平成 1 4 年 9 月 2 4 日 (2 0 0
2 . 9 . 2 4)**(43)[DATE OF FIRST PUBLICATION]**

September 24, Heisei 14 (2002. 9.24)

(54)【発明の名称】位置検出装置を用いたゲーム装
置および記憶媒体**(54)[TITLE OF THE INVENTION]**Game apparatus using position detector, and
storage medium**(51)【国際特許分類第 7 版】**

A63F 13/00

13/10

G09B 29/00

29/10

(51)[IPC INT. CL. 7]

A63F 13/00

13/10

G09B 29/00

29/10

【 F I 】

A63F 13/00

F

M

13/10

G09B 29/00

A

F

29/10

A

【FI】

A63F 13/00

F

M

13/10

G09B 29/00

A

F

29/10

A

【審査請求】 未請求

[REQUEST FOR EXAMINATION] No

【請求項の数】 7

[NUMBER OF CLAIMS] 7

【出願形態】 O L

[FORM OF APPLICATION] Electronic

【全頁数】 6

[NUMBER OF PAGES] 6

(21) 【出願番号】

(21)[APPLICATION NUMBER]

特

願

Japanese

Patent

Application

2001-76618(P2001-76618)

2001-76618(P2001-76618)

(22) 【出願日】

(22)[DATE OF FILING]

平成 1 3 年 3 月 1 6 日 (2 0 0
1 . 3 . 1 6)

March 16, Heisei 13 (2001. 3.16)

(71) 【出願人】

(71)[PATENTEE/ASSIGNEE]

【識別番号】

[ID CODE]

000134855

000134855

【氏名又は名称】

[NAME OR APPELLATION]

株式会社ナムコ

NAMCO, LTD.

【住所又は居所】

[ADDRESS OR DOMICILE]

東京都大田区多摩川 2 丁目 8 番
5 号

(71) 【出願人】

(71)[PATENTEE/ASSIGNEE]

【識別番号】

[ID CODE]

501108094

501108094

【氏名又は名称】

[NAME OR APPELLATION]

株式会社ジェー・ジー・エス

Incorporated company J G S

【住所又は居所】 [ADDRESS OR DOMICILE]
静岡県富士市今泉700番地の
1

(72)【発明者】 (72)[INVENTOR]

【氏名】	[NAME OR APPELLATION]
遠藤 洋海	Endo Hiroumi

【住所又は居所】 [ADDRESS OR DOMICILE]
東京都大田区多摩川 2 丁目 8 番
5 号 株式会社ナムコ内

(72)【発明者】 (72) [INVENTOR]

【氏名】	[NAME OR APPELLATION]
青山 明宏	Aoyama Akihiro

【住所又は居所】 **[ADDRESS OR DOMICILE]**
静岡県富士市今泉700番地の
1 ジャトコ株式会社内

(74)【代理人】 (74)[AGENT]

【識別番号】	【ID CODE】
100063130	100063130

【弁理士】 **[PATENT ATTORNEY]**

【氏名又は名称】	[NAME OR APPELLATION]
伊藤 武久 (外1名)	Ito Takehisa (and 1 other)

【テーマコード (参考)】	[THEME CODE (REFERENCE)]
2C001	2C001
2C032	2C032

【F ターム（参考）】

2C001 AA15 BA02 BB02 BC02
CA02 CB01 CB05 CB06 CB08
CC03 DA06
2C032 HB02 HB22 HB25 HC01
HC11 HC21 HC24 HC27 HC31
HD03

[F TERM (REFERENCE)]

2C001 AA15 BA02 BB02 BC02 CA02 CB01
CB05 CB06 CB08 CC03 DA06
2C032 HB02 HB22 HB25 HC01 HC11 HC21
HC24 HC27 HC31 HD03

(57)【要約】**(57)[ABSTRACT OF THE DISCLOSURE]****【課題】**

プレーヤーが野外を移動すること
でプレイが進行される新規な
ゲーム装置および記憶媒体を提
供することである。

[SUBJECT OF THE INVENTION]

It is providing new game apparatus and new
storage medium in which play advances
because player's moves in outdoors.

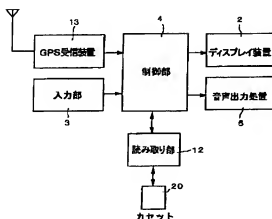
【解決手段】

G P Sからのプレーヤーの位置
情報に基づきゲームの演算をゲ
ーム演算部としての制御部 4
は、プレーヤーの現在位置に基
づいてゲームエリアを設定する
ゲームエリア設定手段と、少な
くとも該ゲームエリア A 内の地
図をゲーム機のディスプレイ 2
に表示する手段と、ゲームエリ
ア内にキャラクターを配置する
キャラクター設定手段と、プレ
ーヤーの移動軌跡を G P S によ
り地図に表示する表示手段とを
有し、地図に表示された移動軌
跡が囲い B を示したとき、前記
キャラクターを獲得する条件と
する。

[PROBLEM TO BE SOLVED]

With control section 4 as a game
arithmetic section which calculates game
based on positional information on player from
GPS, game area setting means to set up game
area based on present position of player,
means to display map in this game area A on
display 2 of game machine at least, character
setting means to arrange character in game
area, display means to display movement trace
of player on map by GPS
Are provided.

When movement trace displayed on map
encloses and B is shown, it considers it as
conditions which acquire said character.



【特許請求の範囲】

[CLAIMS]

【請求項 1】

位置検出装置を取り付けたゲーム装置において、前記位置検出装置からのプレイヤーの位置情報に基づきゲーム演算を行なうゲーム演算部を有し、
 該ゲーム演算部は、プレイヤーの現在位置に基づいてゲームエリアを設定するゲームエリア設定手段と、少なくとも該ゲームエリア内の地図をゲーム機のディスプレイに表示する手段と、前記ゲームエリア内にキャラクターを配置するキャラクター設定手段と、プレイヤーの移動軌跡を前記位置検出装置により前記地図に表示する表示手段とを有し、地図に表示された移動軌跡が予め設定した形態を示したとき、前記キャラクターを獲得

[CLAIM 1]

In game apparatus which attached position detector, it has game arithmetic_section which performs game calculation based on positional information on player from said position detector, with this game arithmetic_section, game area setting means to set up game area based on present position of player, means to display map in this game area on display of game machine at least, character setting means to arrange character in said game area, display means to display movement trace of player on said map with said position detector
 Are provided.

When form which movement trace displayed on map set up beforehand is shown, it considers it as conditions which acquire said character.

Game apparatus characterized by the above-mentioned.



する条件とすることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

前記地図に表示された移動軌跡で囲みを形成し、かつ該囲み内の前記キャラクターが隠れていたときに、当該キャラクターを獲得する条件とすることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

[CLAIM 2]

It forms enclosure by movement trace displayed on said map, when said character in enclosure of parenthesis is hidden, it considers it as conditions which acquire said character. Game apparatus of Claim 1 characterized by the above-mentioned.

【請求項 3】

プレイヤーの持ち時間が予め設定されていることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のゲーム装置。

[CLAIM 3]

Durability time of player is set up beforehand. Game apparatus of Claim 1 or 2 characterized by the above-mentioned.

【請求項 4】

前記キャラクターが、移動可能であることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のゲーム装置。

[CLAIM 4]

Said character is movable. Game apparatus of Claim 1 or 2 characterized by the above-mentioned.

【請求項 5】

前記キャラクターは、移動軌跡で形成される囲みの大きさによって獲得可否の条件が設定されていることを特徴とする請求項 1、2 または 4 に記載のゲーム装置。

[CLAIM 5]

Conditions of acquisition suitability are set up with size of enclosure in which said character is formed by movement trace. Game apparatus of Claim 1, 2 or 4 characterized by the above-mentioned.

【請求項 6】

位置検出装置を用いたゲーム装置の記憶媒体において、プレイヤーの現在位置に基づい

[CLAIM 6]

Function to set up game area with signal from said position detector in storage medium of game apparatus using position detector based

て前記位置検出装置からの信号によりゲームエリアを設定する機能と、少なくとも該ゲームエリアの地図をゲーム機のディスプレイに表示する機能と、多数のキャラクターのデータを保有し、前記ゲームエリア内にランダムにキャラクターを出現させる機能と、前記位置検出装置により前記地図にプレイヤーの移動軌跡を表示する表示機能と、地図に表示された移動軌跡が獲得する条件とする形態かを判定する機能とを有するプログラムを記憶したことを特徴とする記憶媒体。

【請求項 7】

請求項 6 に記載の記憶媒体において、地図データが書き込む記憶部を具備することを特徴とする記憶媒体。

【発明の詳細な説明】**【 0 0 0 1 】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、位置検出装置を取り付けたゲーム装置および記憶媒体に関するものである。

【 0 0 0 2 】

on present position of player, function which displays map of this game area on display of game machine at least, function to retain data of many characters and to let character appear at random in said game area, display function which displays movement trace of player on said map with said position detector, function to judge whether it is form which it makes into conditions which movement trace displayed on map acquires

It stored program which has these.

Storage medium characterized by the above-mentioned.

[CLAIM 7]

In storage medium of Claim 6, it comprises storage part which map data write in.

Storage medium characterized by the above-mentioned.

[DETAILED DESCRIPTION OF THE INVENTION]**[0001]****[TECHNICAL FIELD OF THE INVENTION]**

This invention relates to game apparatus and storage medium which attached position detector.

[0002]

【従来の技術】

近年、ゲーム機器は子供から大人まで楽しむように、各種ジャンルのものが開発、販売されて普及している。ところが、何れもゲーム機においても屋内でCRT等のディスプレイにゲーム内容を写してプレイするものが殆どであり、体を動かしてプレイできるものも少なかった。

[PRIOR ART]

In recent years, thing of various genres is developed and sold and game machine device has prevailed so that both children and adults can enjoy themselves.

However, it is almost the case which all copies and plays the content of game on display of CRT etc. indoors also in game machine.

There was little what can move and play body.

【0003】

ところで、特開平10-216361号公報には携帯用のゲーム機にGPS（グローバルポジショニングシステム）受信機を接続して、GPS衛星からの信号（測位用電波）を受信し、現在位置情報をゲーム要素に取り入れた野外で遊ぶゲーム装置が提案されている。このゲーム装置では、ゲーム機を用いて野外で遊ぶという、従来のゲーム機の範疇を越えたまったく新しい発想によるものである。

[0003]

By the way, game apparatus with which it plays in outdoors which connected GPS (global positioning system) receiver to portable game machine, received signal (electric wave for positioning) from GPS Satellite, and took in currency information to game component is proposed by Unexamined-Japanese-Patent No. 10-216361.

It is based on completely new way of thinking which exceeded criteria of game machine of past of playing with this game apparatus out in the fields using game machine.

【0004】**【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、上記公報に記載されたゲーム装置は実質上、5人以上集まらないと遊べず、さらにレフリー機を用意したり、各ゲーム機に送受信機を設けねばならないという等の制約があ

[0004]**[PROBLEM TO BE SOLVED BY THE INVENTION]**

However, substantially, unless five or more game apparatus described by the above-mentioned gazette gather, it cannot be played with them, but they prepare referee machine further, and there are restrictions of saying that it must provide transmitter receiver

り、誰でも気軽に楽しめることが難しかった。

in each game machine.

It was difficult for anyone to be able to enjoy himself freely.

【0005】

本発明は、上記した従来の事情に鑑み、プレーヤーが野外を移動することでプレイが進行される新規なゲーム装置および記憶媒体を提供することを課題としている。

[0005]

It takes this invention into consideration with situation of said past, and it makes it problem to provide new game apparatus and new storage medium in which play advances because player moves in outdoors.

【0006】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するため、本発明は、位置検出装置を取り付けたゲーム装置において、前記位置検出装置からのプレーヤーの位置情報に基づきゲーム演算を行なうゲーム演算部を有し、該ゲーム演算部は、プレーヤーの現在位置に基づいてゲームエリアを設定するゲームエリア設定手段と、少なくとも該ゲームエリア内の地図をゲーム機のディスプレイに表示する手段と、前記ゲームエリア内にキャラクターを配置するキャラクター設定手段と、プレーヤーの移動軌跡を前記位置検出装置により前記地図に表示する表示手段とを有し、地図に表示された移動軌跡が予め設定した形態を示したとき、前記キャラクターを獲得する条件とすることを特徴として

[0006]

[MEANS TO SOLVE THE PROBLEM]

In order to solve the above-mentioned problem, this invention has game arithmetic_section which performs game calculation based on positional information on player from said position detector in game apparatus which attached position detector, with this game arithmetic_section, game area setting means to set up game area based on present position of player, means to display map in this game area on display of game machine at least, character setting means to arrange character in said game area, display means to display movement trace of player on said map with said position detector
Are provided.

When form which movement trace displayed on map set up beforehand is shown, it is characterized by considering it as conditions which acquire said character.

いる。

【0007】

なお、本発明は、前記地図に表示された移動軌跡で囲みを形成し、かつ該囲み内の前記キャラクターが隠れていたときに、当該キャラクターを獲得する条件とすると、効果的である。

【0008】

さらに、本発明は、プレーヤーの持ち時間が予め設定されていると、効果的である。さらにまた、本発明は、前記キャラクターが、移動可能であると、効果的である。

【0009】

さらにまた、本発明は、前記キャラクターは、移動軌跡で形成される囲みの大きさによって獲得可否の条件が設定されていると、効果的である。また、上記課題を解決するため、本発明は、位置検出装置を用いたゲーム装置の記憶媒体において、プレーヤーの現在位置に基づいて前記位置検出装置からの信号によりゲームエリアを設定する機能と、少なくとも該ゲームエリアの地図をゲーム機のディスプレイに表示する機能と、多数のキャラクターのデータを保有し、前記ゲームエリア内にランダムにキャラクターを出現させる機

[0007]

In addition, if this invention considers it as conditions which acquire said character when enclosure is formed by movement trace displayed on said map and said character in enclosure of parenthesis is hidden, it is effective.

[0008]

Furthermore, this invention is effective if durability time of player is set up beforehand. Furthermore, this invention is also effective, if said character is movable.

[0009]

Furthermore, said character of this invention is also effective, if conditions of acquisition suitability are set up with size of enclosure formed by movement trace. Moreover, in order to solve the above-mentioned problem, with this invention, in storage medium of game apparatus using position detector, function to set up game area with signal from said position detector based on present position of player, function which displays map of this game area on display of game machine at least, function to retain data of many characters and to let character appear at random in said game area, display function which displays movement trace of player on said map with said position detector, function to judge whether it is form which it makes into

能と、前記位置検出装置により前記地図にプレイヤーの移動軌跡を表示する表示機能と、地図に表示された移動軌跡が獲得する条件とする形態かを判定する機能とを有するプログラムを記憶したことを特徴としている。

【 0 0 1 0 】

なお、本発明は、地図データが書き込む記憶部を具備すると、効果的である。

【発明の実施の形態】

以下、本発明の好ましい実施の形態を図面に基づいて説明する。

【 0 0 1 1 】

図1は、本発明に係るゲーム装置に用いるゲーム機の外觀図である。図1において、液晶のディスプレイ2、入力部としてのスイッチ3を具備する携帯用のゲーム機1に、位置検出装置としてのGPS受信装置を内蔵したGPSカセット10が装着されている。本実施形態のゲーム機1は、ゲームカセットを装着することでプレイするものであって、そのゲームカセット装着部6に上記GPSカセット10が装着される。そして、GPSカセット10には可搬式の記憶媒体としてのデータカセット20が装着される装着部11および

conditions which movement trace displayed on map acquires

It stored program which has these.

It is characterized by the above-mentioned.

[0010]

In addition, if this invention comprises storage part which map data write in, it is effective.

[EMBODIMENT OF THE INVENTION]

Hereafter, based on drawing, it demonstrates desirable Embodiment of this invention.

[0011]

FIG. 1 is external view of game machine which it uses for game apparatus based on this invention.

It is equipped with GPS cassette 10 which carried out internal organs of the GPS receiving device as a position detector to portable game machine 1 possessing display 2 of liquid crystal, and switch 3 as an input part in FIG. 1.

It plays game machine 1 of this Embodiment by equipping with game cassette, comprised such that the game cassette mounting part 6 is equipped with the above-mentioned GPS cassette 10.

And reading part (not shown in FIG. 1) which reads mounting part 11 equipped with data cassette 20 as a storage medium of portable type and this cassette 20 is provided in GPS

び該カセット 20 を読み取る読み取り部（図 1 には図示せず）が設けられている。

【0012】

図 2 は、本発明に係るゲーム装置に用いるゲーム機のブロック構成図である。図 2 において、符号 4 はゲーム機 1 に設けられたゲーム演算部としての制御部であり、制御部 4 は読み取り部 12 を駆動して装着部 11 に装着されたデータカセット 20 に記憶されたデータを取り込む。そして、制御部 4 には GPS 受信装置 13 から情報と、スイッチ 3 の信号が入力され、ディスプレイ 2 には映像信号を、そしてスピーカー等の音声出力装置 5 には音声信号をそれぞれ出力する。

【0013】

データカセット 20 には、ゲームに必要なプレイヤーの現在位置に基づいて GPS からの信号によりゲームエリアを設定する機能と、少なくともゲームエリアの地図をゲーム機のディスプレイに表示する機能と、多数のキャラクターのデータを保有し、ゲームエリア内にランダムにキャラクターを出現させる機能と、GPS により地図にプレイヤーの移動軌跡を表示する表示機能と、地図に表示された移

cassette 10.

【0012】

FIG. 2 is block diagram of game machine which it uses for game apparatus based on this invention.

In FIG. 2, code 4 is control section as a game arithmetic_section provided in game machine 1. Control section 4 receives data stored in data cassette 20 which actuated reading part 12, and with which mounting part 11 was equipped. And signal of switch 3 is input into control section 4 as information from GPS receiving device 13, it each outputs audio signal to audio output devices 5, such as video signal and loudspeaker, at display 2.

【0013】

To data cassette 20

Function to set up game area with signal from GPS based on present position of player required for game, function which displays map of game area on display of game machine at least, function to retain data of many characters and to let character appear at random in game area, display function which displays movement trace of player on map by GPS, program which has function to judge whether it is form which it makes into conditions which movement trace displayed on map acquires, map data of area where player performs game

動軌跡が獲得する条件とする形態かを判定する機能とを有するプログラムと、プレーヤーがゲームを行う地域の地図データとが格納されており、さらにゲーム結果を記憶する記憶部とを備えている。

【0014】

本発明に係るゲーム装置は、プレーヤーが移動して隠れている、例えばモンスターに見立てたキャラクターを獲得し、そのモンスター同士を戦わせたり、育成したり、交換したりすることができるゲームであって、この種のゲームではモンスターを獲得しなければ先に進まない。そして、そのモンスターを獲得するに当たりGPS測位機能を巧みに利用するものであり、その詳しいゲームの流れについて説明する。

【0015】

まず、プレーヤーはプレイを行いたい地域を含んだ地図データをデータカセット20に書き込み、プレーヤーは地図データの地域にいるときゲームを行うことができる。なお、書き込まれる地図データの大きさはデータカセット20の記憶部における記憶容量によって左右されるので、可能な限りデータカセット20に記憶容量の大きい記憶部

These are stored, furthermore, it has storage part which stores game result.

[0014]

Game apparatus based on this invention acquires character which player transferred, and is hidden, for example, was likened with monster, and lets the monsters fight. Moreover, it is game which can be raised and exchanged, comprised such that in this kind of game, if monster is not acquired, it does not progress previously. And in acquiring the monster, it utilizes GPS positioning function skillfully. It demonstrates that the detailed game flows.

[0015]

First, when map data of writing-in and player with which player included area to perform play in are in area of map data at data cassette 20, it can perform game. In addition, size of map data written in is influenced by memory capacity in storage part of data cassette 20. Therefore, it is desirable to provide storage part with large memory capacity in data cassette 20 as much as possible.

を設けることが好ましい。

【0016】

ゲームを開始するに先立ち、スイッチ3の操作によってゲーム設定を行う。ゲーム設定は、GPSからの信号によりプレイヤーの現在位置の緯度、経度が判明するので、ディスプレイ2に表示された地図にプレイヤーの現在位置を示すプレイヤー表示を出現させる。そして、プレイヤーは例えば図3の符号Aで示すようにゲームエリアを決める。ゲームエリアAは、地図データのある地域内で、かつプレイヤー表示が含まれる範囲ならば、プレイヤーが任意に選択することができる。なお、ゲームエリアAを決定するときの地図の縮尺は、プレイヤーの選択事項にすることもできるが、プレイヤーへの条件を統一するため、予め所定の縮尺に決めている。この場合、ゲーム対象年齢が低い場合は縮尺を大きい地図にし、ゲーム対象年齢が高い場合は行動範囲も広がるのでそれよりも縮尺の小さい地図にすることが望ましい。

【0017】

かくして、ゲームエリアAが決定すると、ゲーム設定が終了し、ゲームが開始される。ゲームが開始されると、プレイヤーはゲ

[0016]

Before starting game, operation of switch 3 performs game setup.

In game setup, LAT of present position of player and LONG become clear with signal from GPS.

Therefore, it lets player display which shows present position of player in map displayed on display 2 appear.

And player determines game area, as code A of FIG. 3 shows.

If game area A is range in which it is area with map data, and player display is included, player can choose it as desired.

In addition, it can also make contraction scale of map when deciding game area A into choice matter of player.

However, in order to unify conditions to player, it has decided on fixed contraction scale beforehand.

In this case, when age for game is low, it uses contraction scale as large map, since action range also spreads when age for game is high, it is more desirable than it to make it small map of contraction scale.

[0017]

In this way, a decision of game area A terminates game setup, game is started.

If game is started, player will move freely in inside of game area A.

ームエリアA内を自由に移動する。そして、ゲームエリアAにモンスターが隠れていた場合、プレーヤーがある程度モンスターに近づくと、モンスターが隠れていることやその大まかな位置等を教える音および／または映像からなるヒントが出る。ヒントの一例としては、映像等で「この近くに南へゆっくりと移動しているモンスターがいるぞ」とか、探知器のようにモンスターに近づくほど大きくなる探知音、さらには一時的に表示されるモンスターの輪郭等である。

[0018]

プレーヤーは、そのようなヒントを得ると、モンスターが隠れていると思われる位置を含むように移動して囲みを作る。このとき、プレーヤーの移動した位置はGPSから信号によって分かるため、その移動軌跡をディスプレイ3の地図に表示することで、図3に示すように、移動軌跡による囲みBを地図に形成することができる。なお、囲みBは完全に閉鎖したものを条件とせず、1部欠けていても囲みとみなすことが望ましい。このように設定すれば、建物、トンネル等によってGPSの測定波が届かずに移動軌跡の一部が欠けたり、プレーヤーが非常に危

And if player approximates monster to some extent when monster is hidden by game area A, hint which is made up of sound and/or image which teach that monster is hidden, its rough position, etc. will come out.

It is outline of detection sound which becomes bigger as an example of hint, so that monster is approximated with image etc. like "monster which is transferring to south slowly will be near this", and detector, and monster displayed still more nearly temporarily etc.

[0018]

Player transfers so that position considered that monster will be hidden if such a hint is obtained may be included, and it makes enclosure.

Since signal shows from GPS position which player transferred at this time, as shown in FIG. 3, it can form enclosure B by movement trace in map by displaying that movement trace on map of display 3.

In addition, even if enclosure B does not carry out on condition of what was closed completely but 1 part is missing, it is desirable to regard it as enclosure.

Thus, if it sets up, a part of movement trace is missing, without measurement wave of GPS arriving with building, tunnel, etc.

Moreover, it is avoided that player strains for it itself and passes along very dangerous place.

険な場所を無理して通ってしま
うことが避けられる。

【0019】

さらに、モンスターの多くは一
定位置に留まらず、移動するよ
うに構成すればプレイヤーが通
れない場所にいるモンスターで
もそれが移動したときに捕獲す
ることもできる。さらには、モ
ンスターが移動すると思われる
場所に罠を仕掛けるように囲み
を形成してモンスターを獲得す
ることも可能となる。

【0020】

このようにしてゲームが行われ
るが、上記したゲーム構成であ
ると、大きい囲みBを形成する
程、確実にモンスターを獲得で
きるのewith有利になってしま
う。しかし、大きい囲みBを作る
には時間がかかるので、ゲーム
の制限時間を設けることで、時
間が足りなくなること起こり得
る。さらに、大きい囲みを作る
と、複数のモンスターを同時に
囲むことも起こるが、このとき
は能力の高いモンスターは逃げ
てしまい、それよりも劣るモン
スターを獲得するように構成す
ることもできる。さらに、モン
スターを獲得できる条件に、囲
みの大きさを含ませることもで
きる。このように設定すること
で、大きな囲みが必ずしも有利

[0019]

Furthermore, when it comprised so that it might
stop and transfer to fixed position and it also
transfers monster which is present in place
which cannot pass along player, it can also
capture many of monsters.

Furthermore, it can form enclosure and can also
acquire monster so that trap may be devised in
place considered that monster transfers.

[0020]

Thus, game is performed.

However, since monster can be acquired
certainly, it will become advantageous, so that
large enclosure B is formed as it is said game
composition.

However, making large enclosure B takes time.
Therefore, it may happen by providing time limit
of game that time becomes less insufficient.

Furthermore, if large enclosure is made, it will
also happen to surround two or more monsters
simultaneously.

However, at this time, high monster of capability
can escape, and it can also comprise it so that
monster inferior to it may be acquired.

Furthermore, it can also include size of
enclosure in conditions which can acquire
monster.

Thus, it can prevent major enclosure from
necessarily becoming advantageous by setting
up.

にならないようにすることができ
る。

【0021】

上記のように構成されたゲーム装置は、野外を歩行等で移動しながらプレイするものであり、GPSの測位装置を利用してプレイヤーの移動軌跡をゲーム要素に取り入れるという斬新なゲームを提供することができる。しかも、プレイ地域は自由に選
択できるので、プレイヤーは好きなときに好きな場所でゲームを行うことができる。

【0022】

図4は、上記したゲームの流れを示すフローチャートである。図4において、ゲームエリアを決定し（ステップ1）、決定後ゲームを開始する（ステップ2）。ゲームが開始されると、プレイヤーがモンスターを発見したかが判断され（ステップ3）、モンスターを発見した場合には移動軌跡による囲みを形成したかが判断される（ステップ4）。囲みができたと判断されると、囲み内にモンスターがいるかが判断され（ステップ5）、モンスターがいればそのモンスターを獲得することができる（ステップ6）。なお、ステップ3～5でn
oの場合およびステップ6後はステップ7でタイムオーバーか

[0021]

It plays game apparatus comprised as mentioned above, moving by walk etc. in outdoors.

It can provide new game of taking in movement trace of player to game component using positioning apparatus of GPS.

And it can choose play area freely.

Therefore, player can perform game in favorite place, when you like.

[0022]

FIG. 4 is a flowchart which shows flow of said game.

In FIG. 4, it decides game area (step 1) and starts game after decision (step 2).

A start of game judges whether player discovered monster (step 3), when monster is discovered, it is judged whether it formed enclosure by movement trace (step 4).

If it is judged that enclosure was made, it will be judged whether monster is in enclosure (step 5), if monster is, it can acquire the monster (step 6).

In addition, after case of no and step 6 is judged in time over at step 7 by step 3-5, game will be completed if it is time over.

When it is not time over, it returns to step 3 again.

判断され、タイムオーバーであればゲームが終了する。タイムオーバーでないときは再びステップ3に戻る。

[0023]

なお、上記実施形態では、位置検出装置としてGPSを用いたが、位置検出装置としては、例えばPHSのようなセル状に設定された各領域内で無線電話通信を行うことのできる無線電話で通信のために送信される現在位置に応じた領域指定情報から現在位置を算出するものであっても良く、その具体的な一例を図5に示す。

[0024]

図5において、制御部30にはゲーム制御部31、機器制御部32及び位置データ制御部33を包含している。この制御部30は、通信のための無線部34、通信時の音声処理する音声処理部35、ゲームの入力や通信のための入力を行う入力部35、記憶部36、ゲームを表示する表示部37、着信音等を発生する発音部39、着信信号により装置の少なくとも一部を振動させる振動部39と接続されている。なお、上記記憶部36にはゲームデータ40、地図データ41、通信データ42が格納されている。また、記憶部

[0023]

In addition, in above-mentioned Embodiment, it used GPS as a position detector.

However, it may compute present position from block-definition information according to present position transmitted for communication with radio telephone which can perform radio-telephone communication in each region set up form of a cell like PHS, for example as a position detector, the detailed example is shown in FIG. 5.

[0024]

In FIG. 5, in control section 30, it includes game control section 31, device control section 32, and position data control part 33.

This control section 30 is connected following.

Radio part 34 for communication, speech-processing part 35 which processes sound at the time of communication, input part 35 which performs input of game, and input for communication, storage part 36, display section 37 which displays game etc., sound-emission part 39 which generates ringer tone etc., oscillating part 39 which vibrates at least one part of apparatus with terminating signal.

In addition, game data 40, map data 41, and communication data 42 are stored in the above-mentioned storage part 36.

Moreover, it can provide as required external

36にはゲームのセーブデータ等を記憶するメモリカードやゲームプログラムを格納されたカセット等の外部情報記憶媒体43を必要に応じて設けることができる。

【0025】

かかる構成のゲーム装置では、領域指定情報により、プレイヤーの位置の特定が可能であるが、プレイヤーの位置情報やプレイヤーの位置情報に対応する地図データ41はゲーム要素として利用される。

【0026】

また、符号44は制御部30に接続された計時部であるが、計時部44からの時刻データもゲーム要素として利用することが可能である（計時部44は制御部30にタイマー機能を備えているものであれば省略することができる。）。

【0027】

ところで、PHS等の無線電話では、着識別符号には屋外公衆用付加IDとして、一斉呼出エリア番号と付加IDが設けられている。よって、着識別符号が受信されれば、一斉呼出エリア番号と付加IDが特定されるので、制御部30によって現在位置を算出することができる。そ

information storage mediums 43, such as cassette stored in memory card which stores save data of game etc., or game program, in storage part 36.

[0025]

With game apparatus of this composition, although pinpointing of position of player can be performed using block-definition information, map data 41 corresponding to positional information on player or positional information on player are utilized as a game component.

[0026]

Moreover, code 44 is clocking part connected to control section 30. However, it can also utilize time data from clocking part 44 as a game component (clocking part 44 is omissible if control section 30 is equipped with timer function).

[0027]

By the way, in radio telephones, such as PHS, it wears and general calling area number and Addition ID are provided in identification code as addition ID for outdoor public. Therefore, if it wears and identification code is received, general calling area number and Addition ID are specified. Therefore, present position is computable with control section 30.

して、このようにして算出された現在位置情報により、ゲームデータに格納されたゲームプログラムにしたがってプレイすることができる。

And according to game program stored in game data, it can play by currency information computed by doing in this way.

【 0 0 2 8 】**[0028]****【 発明の効果 】**

本発明によれば、位置検出装置からの信号でプレイヤーの移動軌跡を表示し、その移動軌跡をゲーム要素に取り入れた新規なゲーム装置を提供することができる。

[ADVANTAGE OF THE INVENTION]

According to this invention, it displays movement trace of player as signal from position detector, it can provide new game apparatus which took in the movement trace to game component.

【 図面の簡単な説明 】**[BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS]****【 図 1 】**

本発明に係るゲーム装置の一実施形態を示す外観図である。

[FIG. 1]

It is external view showing one embodiment of game apparatus based on this invention.

【 図 2 】

そのゲーム装置の構成をブロック図である。

[FIG. 2]

It is block diagram about composition of the game apparatus.

【 図 3 】

プレイ時にけるディスプレイの表示例を示す説明図である。

[FIG. 3]

It is explanatory drawing showing example of display of display which it kicks at the time of play.

【 図 4 】

ゲーム装置のゲーム進行の流れを示すフローチャートである。

[FIG. 4]

It is flowchart which shows flow of game advance of game apparatus.

【図 5】

本発明に係るゲーム装置の他の実施形態を示すブロック図である。

[FIG. 5]

It is block diagram showing other Embodiment of game apparatus based on this invention.

【符号の説明】

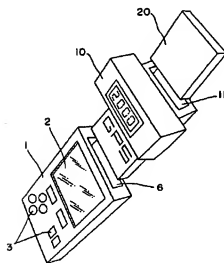
- 1 ゲーム機
- 2 ディスプレイ
- 4 制御部
- 10 GPS カセット
- 20 データカセット
- A ゲームエリア
- B 囲み

[DESCRIPTION OF SYMBOLS]

- 1 Game machine
- 2 Display
- 4 Control section
- 10 GPS cassette
- 20 Data cassette
- A Game area
- B Enclosure

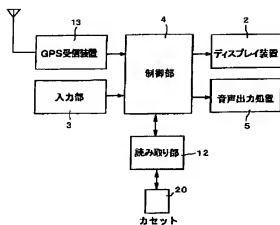
【図 1】

[FIG. 1]



【図 2】

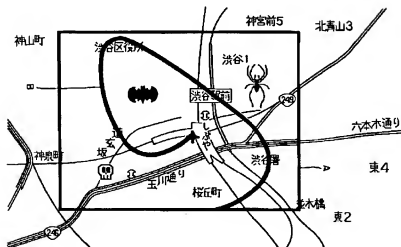
[FIG. 2]



- 2 Display unit
- 3 Input part
- 4 Control section
- 5 Voice output provision
- 12 Reading part
- 13 GPS receiving device
- 20 Cassette

【図 3】

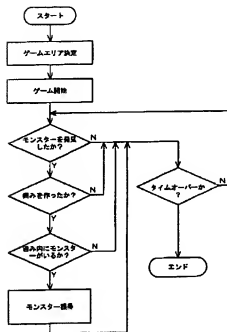
[FIG. 3]



Map of the area around Shibuya train station, with names of streets, public buildings, and towns

【 図 4 】

[FIG. 4]



Start

Game area decided

Game start

Discovered monster?

Made enclosure?

Monster in enclosure?

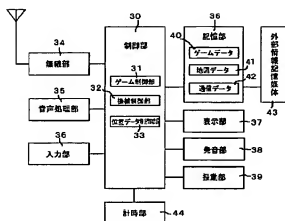
Monster acquisition

Time over?

End

【 図 5 】

[FIG. 5]



- 34 Radio part
- 35 Speech-processing part
- 36 Input part

- 30 Control section
- 31 Game control section
- 32 Machine-control part
- 33 Position data control part
- 44 Clocking part

- 36 Storage part
- 40 Game data
- 41 Map data
- 42 Communication data
- 37 Display section
- 38 Sound-emission part
- 39 Oscillating part

- 43 External information storage medium

THOMSON DERWENT TERMS AND CONDITIONS

Thomson Derwent shall not in any circumstances be liable or responsible for the completeness or accuracy of any Derwent translation and will not be liable for any direct, indirect, consequential or economic loss or loss of profit resulting directly or indirectly from the use of any translation by any customer.

Derwent Information Ltd. is part of The Thomson Corporation

Please visit our home page:

["THOMSONDERWENT.COM"](http://THOMSONDERWENT.COM) (English)

["WWW.DERWENT.CO.JP"](http://WWW.DERWENT.CO.JP) (Japanese)